

Le numérique, la 3D et la perception

Patrick Louguet et Fabien Maheu (coord.), *Cinéma(s) et nouvelles technologies [continuités et ruptures créatives]*, Paris : L'Harmattan, 2001, 340 pages

André Caron

Numéro 279, juillet–août 2012

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/66960ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Caron, A. (2012). Compte rendu de [Le numérique, la 3D et la perception / Patrick Louguet et Fabien Maheu (coord.), *Cinéma(s) et nouvelles technologies [continuités et ruptures créatives]*, Paris : L'Harmattan, 2001, 340 pages]. *Séquences*, (279), 21–21.

CINÉMA(S) ET NOUVELLES TECHNOLOGIES LE NUMÉRIQUE, LA 3D ET LA PERCEPTION

La première décennie du XXI^e siècle complétée, il est temps de revenir sur la conversion planétaire au numérique amorcée en 1999 avec *Star Wars – Episode I: The Phantom Menace*, qui se révèle le changement technologique le plus important depuis l'avènement des films sonores à la fin des années 1920. Dans ce numéro 22 de la revue universitaire CIRCAV, les auteurs abordent le sujet sous toutes ses formes, de l'impact sur la perception à la projection en salles en passant par la résurgence du 3D et la dématérialisation de l'acteur par la « performance capture ».

André Caron

Fondés en 1990 à l'Université de Lille 3 en France, les *Cahiers interdisciplinaires de la recherche en communication audiovisuelle* (CIRCAV) offrent avec cette revue en forme de recueil un espace d'écriture aux jeunes chercheurs et aux chercheurs confirmés en audiovisuel et en communication. Le numéro 22 se concentre sur le cinéma et les films transformés par la numérisation, mais traite aussi de médias hybrides comme les installations au musée, l'art vidéo, les sites Internet et la numérisation des collections en bibliothèque. Regroupant dix-huit textes divisés en trois parties, le recueil présente une réflexion approfondie sur plusieurs des problématiques qui affectent notre rapport à l'expérience cinématographique dans son sens autant collectif qu'individuel.

Bien des notions sont remises en question ou redéfinies dans ces textes, à commencer par la terminologie associée aux nouvelles technologies depuis 30 ans¹. On a d'abord parlé dans les années 1980 de TIC (technologies de l'information et de la communication) avant d'en faire dans les années 1990 des NTIC (ajoutez «nouvelles» aux TIC), un terme maintenant dépassé par ce que j'appellerais les NTN (nouvelles technologies numériques) dans les années 2000. Ces acronymes deviennent rapidement obsolètes car, désormais, toutes les étapes de la fabrication d'un film sont numériques, de la préproduction à la postproduction, de la distribution à la diffusion en salles, sur câble HD ou par Internet. Comme le précise Thibaut Garcia, la numérisation n'est plus l'apanage exclusif des effets visuels spéciaux et des CGI (*computer generated images*) mais de l'industrie entière, de la prise de vue et du son en passant par le montage, le stockage et la projection². Claude Forest dresse d'ailleurs un tableau exhaustif³ du passage progressif du 35 mm aux projecteurs 2K (salles conventionnelles) et 4K (salles UltraAVX), une transition que le spectateur moyen n'a pas vraiment remarquée, car elle n'affecte pas directement la perception du film à l'écran comme l'ont fait auparavant le son (1927), la couleur (1937), le relief (1953), le Cinerama (1952) et le IMAX (1971). Le numérique permet cependant d'améliorer la technique de relief 3D et plusieurs auteurs se penchent sur l'impact esthétique de ce renouveau, en étudiant par exemple les œuvres phares que sont *Avatar*, *A Christmas Carol* et *Tron: Legacy*.

Ces trois films posent aussi la problématique de la «performance capture» qui redéfinit la notion de jeu d'acteur ou d'interprétation à l'écran, car «le spectateur se retrouve face à une confrontation nouvelle de la représentation humaine par le truchement des nouvelles technologies: ce qu'il devinait appartenir à l'acteur et au maquillage, se confond à présent en une chair virtuelle unique, la frontière entre le montré et le caché étant de plus en plus floue.⁴» Grâce à cette technologie

développée par Peter Jackson, Robert Zemeckis et James Cameron, on peut recréer un simulacre de l'acteur (comme pour Jeff Bridges dans *Tron* ou Jim Carrey dans *A Christmas Carol*) ou un personnage entièrement différent (Gollum, King Kong ou Beowulf): «si le corps de l'acteur disparaît à l'écran, il devient en fait le corps du film qu'il interprète⁵.» Cette approche phénoménologique de la perception filmique s'accorde parfaitement avec *Avatar*, qui cultive la mise en abyme du personnage de Jake Sully, un handicapé qui remplace son frère jumeau mort pour investir un avatar Na'vi de sa conscience.

Cette discussion pose nécessairement les bases d'une nouvelle perception de l'image et de notre rapport à cette image numérisée. Quand les blockbusters hollywoodiens ressemblent de plus en plus à des films d'animation retouchés numériquement⁶, comment peut-on inscrire ces images dans le réel ou le réalisme, comme tente de le faire Fabien Maheu⁷, un des coordonnateurs de la revue? Il y a confusion dans les termes, ici. Ne devrait-on pas plutôt parler de rêve éveillé, de vraisemblance apparente d'une fantaisie pure provoquant possiblement une émotion véritable? Dans l'étude de l'impact du CGI et du numérique, je préfère partager avec Julien Cobos l'idée que «le principe du vraisemblable visuel est toujours plus valorisé que le vrai.»⁸

¹Patrick Louguet et Fabien Maheu: «Cinéma(s) et nouvelles technologies [continuités et ruptures]», p. 13.

²Thibaut Garcia: «Ce que les nouvelles technologies ont changé au cinéma», p. 39-47.

³Claude Forest: «Exploitants spectateurs: de l'attractivité à l'épuisement accéléré de l'innovation technologique», p. 63-82.

⁴Caroline Renouard: «Le corps hybride: la chair et le virtuel», p. 262.

⁵Jean-Baptiste Massuet: «La Performance Capture ou la redéfinition de l'acteur: les exemples de Jim Carrey et Sam Worthington», p. 288.

⁶Thibaut Garcia: «Ce que les nouvelles technologies ont changé au cinéma», p. 45.

⁷Fabien Maheu: «Transparence et plasticité des nouvelles technologies de l'image», p. 102-103.

⁸Julien Cobos: «Esquisse d'une anthologie des chimères et autres monstres», p. 204. L'auteur applique cette formule uniquement au genre fantastique, mais je crois qu'elle sied parfaitement à l'esthétique du numérique, surtout dans l'aboutissement formel que représente *The Adventures of Tintin* de Steven Spielberg.



Patrick Louguet et Fabien Maheu (coord.)
Cinéma(s) et nouvelles technologies
[continuités et ruptures créatives]
Paris: L'Harmattan, 2001
340 pages